

AMIGA CD32™

Commodore



game one

chuck rock



corkers



The Story

Chuck, a typical caveman slob, is slouched in his comfy stone chair, glued to the T.V., drinking a can of his favorite beverage – beer! This seems like any other day in Chuck's life, even the Aerial bird is getting bored with the same old thing and can't help nodding off.

Ophelia, Chuck's wife is going about her mundane daily chores, hanging out yet another load of washing. However, unknown to her, the day is about to change!

As Ophelia bends down to take some washing from her basket, the evil Gary Gritter, a long-time admirer of hers, sneaks up behind her with his club raised. Just as she hears something moving about behind her, down comes the club with a THUD on the back of Ophelia's head.

Chuck, startled by the commotion outside, lifts his overweight frame from the comfort of his chair to do some investigating. Then remembering that all his clothes are in the wash he covers his pride with his hands before venturing outside, only to find no Ophelia, just a rumpled pile of washing and fresh tracks where something or someone seems to have been dragged through the dirt.

A little bit embarrassed by his current state of dress, Chuck dashes behind the nearest bush and emerges wearing the latest in designer leaf and twig pants! Now Chuck begins his search for Ophelia.....

Game Play

Chuck in spite of his size, can walk, jump, swim and lift heavy rocks. These rocks are very useful to Chuck, not only can they be thrown at oncoming dinosaurs, but he can also use them as steps to get to otherwise inaccessible areas. Only one rock can be carried at any one time. This hinders Chuck's jumping ability, dependent upon the size of the rocks.

When Chuck isn't carrying anything he can still use his huge stomach to 'Belly-Butt' enemies or kick them out of his way with his enormous size 14 feet.

When it comes to swimming, keep a close eye on Chuck's face on the panel under the game screen. This shows how long Chuck can hold his breath for underwater. When the face is blue his energy will start to go down. Chuck can take a breath of air by popping his head out of the water.

Loading Instructions

Please refer to your CD32 manual for the loading instructions.

The Controls

All of Chuck's movements are controlled as follows:

DIRECTIONAL PAD Left or Right moves Chuck Left or Right.

DIRECTIONAL PAD Down makes Chuck crouch down.

DIRECTIONAL PAD Down and pressing the RED button allows him to pick up rocks. Whilst carrying a rock press the Red button to make Chuck throw it.

Pressing the Red button makes Chuck Belly Butt whilst walking.

Pressing the Blue button makes Chuck Jump and if you press the Red button whilst he is in the air Chuck will kick.

Pressing the Blue button on the Title Page selects between Music and Sound FX.



L'histoire

Chuck, un bon vieil homme des cavernes, est confortablement assis dans son fauteuil en pierre et sirote une boîe de sa boisson favorite-la bière! C'est un jour comme les autres pour Chuck, même les oiseaux commencent à s'ennuyer sec et certains piquent même du nez.

Ophelia, la femme de Chuck, s'occupe à ses tâches ménagères et va étendre le petit linge du ménage. Elle ne se doute de rien, mais cette journée ne va pas être tout à fait comme les autres!

Pendant qu'Ophelia se penche pour ramasser du linge, le vicieux Gary Gritter, fou d'elle depuis longtemps, arrive par derrière avec sa massue. Avant même qu'Ophelia ait eu le temps de réagir, la massue s'abat derrière sa tête avec un bruit sourd.

Chuck, alerté par d'étranges bruits venant de dehors, soulève péniblement sa carcasse de son confortable fauteuil afin d'aller jeter un coup d'oeil. Soudain, il se souvient que tous les vêtements du ménage viennent d'être lavés et couvre honteusement sa nudité de ses mains avant toute investigation. A son grand malheur, il ne trouve que le linge près du fil, mais pas d'Ophelia. Il reste par contre des traces fraîches et il semble que quelque chose ou quelqu'un ait été tiré derrière un agresseur inconnu.

Un peu gêné par sa tenue plus que légère, Chuck rentre dans le premier buisson venu et ressort avec le dernier short à la mode, 100% feuilles et brindilles! Le voici fin prêt pour partir à la recherche de sa douce....

Le Jeu

Chuck, malgré sa taille, peut marcher, sauter, nager et soulever de lourds rochers. Ces rochers sont très pratiques car il peut les lancer sur ses ennemis.

mais également s'en servir comme marches pour accéder à des zones hautes. Il ne peut transporter qu'un rocher à la fois. Ils diminuent selon leur taille, la capacité de Chuck à sauter.

Quand Chuck transporte un objet, il peut toujours donner ses fameux coups de bedaine ou des coups avec ses pieds monstrueux.

Quand vous nagez, gardez toujours un œil sur la tête de Chuck, en bas à droite de l'écran. Elle indique combien de temps Chuck peut rester sous l'eau. Quand elle devient bleue, son énergie commence à diminuer. Chuck peut reprendre sa respiration en sortant sa tête de l'eau.

Instructions de Chargement

Veuillez vous référer au manuel de votre CD32 pour les instructions de chargement.

Les Contrôles

Tous les mouvements de Chuck sont contrôlés de la façon suivante:

PAD DIRECTIONNEL vers la gauche ou la droite: déplacer Chuck vers la gauche ou la droite.

PAD DIRECTIONNEL vers le bas: faire accroupir Chuck.

PAD DIRECTIONNEL vers le bas tout en appuyant sur le bouton Rouge: pour ramasser les rochers. Lorsque Chuck transporte un rocher, il peut le lancer si vous appuyez sur le bouton Rouge.

Si vous appuyez sur le bouton Rouge lorsque Chuck marche, il donnera un coup de ventre.

Si vous appuyez sur le bouton Bleu, Chuck sautera, et si vous appuyez sur le bouton Rouge lorsqu'il est dans les airs, il donnera un coup de pied.

En appuyant sur le bouton Bleu, à partir de l'écran titre, vous pourrez sélectionner la musique et les effets sonores.



Die Geschichte

Chuck, ein typischer Steinzeitspießer, lärmelt in seinem bequemen Steinsessel vor der Glotze und trinkt dabei eine Dose seines Lieblingsgetränks – Bier! Das schien wieder einmal ein Tag wie jeder andere in Chucks Leben zu werden, auch wenn der Antennenvogel von den ewigen Wiederholungen tödlich gelangweilt war und gerade einnickte.

Ophelia, Chucks Frau, verrichtete die täglichen bläulichen Pflichten und hängte eine weitere Ladung Wäsche auf die Leine. Obwohl sie es noch nicht wusste, sollte der Tag aber ganz anders verlaufen.

Ophelia bückte sich, um ein paar Wäschestücke aus dem Korb zu nehmen, als der fiese Gary Gritter, einer ihrer langjährigen Bewunderer, mit der Keule in der Hand hinter ihr auftauchte. Im selben Moment als sie das Geräusch hinter sich hörte, traf die Keule mit einem sattem KLONK ihren Hinterkopf.

Chuck, den die Unruhe draußen etwas irritiert hatte, wuchtete seinen übergewichtigen Korpus aus dem bequemen Sessel, um nach dem Rechten zu sehen. Da fiel ihm ein, daß all seine Sachen ja noch in der Wäsche waren, und er bedeckte seine Familienjuwelen rasch mit den Händen, bevor er hinausrat. Keine Ophelia weit und breit, nur ein zerknüllter Haufen Wäsche und ein paar Spuren, wo jemand oder etwas durch den Matsch gezogen worden war.

Von seiner derzeitigen Bekleidung nicht so begeistert, hechtete Chuck hinter nächsten Busch und trat weider hervor, gehüllt in die neueste Designerhose im Blätter und Zweig Look! Dann begann Chuck mit der Suche nach seiner geliebten Ophelia...

Das Spiel

Trotz seiner Leibesfülle, kann Chuck gehen, springen, schwimmen und schwere Felsen heben. Diese Felsen sind für Chuck sehr hilfreich, nicht nur, um Sie auf hieranmasende Dinosaurier zu werfen, sondern auch als Stufen, die ihm Zutritt zu unzugänglichen Gebieten verschaffen. Allerdings kann er immer nur einen Felsen zur Zeit tragen, und außerdem behindert der Stein, je nach Größe, seine Sprungkraft mehr oder weniger.

Auch wenn Chuck nichts bei sich trägt, kann er doch die Gegner mit seiner Wampe anhauen oder sie mit seinen enormen Füßen, SchөлgröÖe 56, beiseite kicken.

Muß er schwimmen, sollte man sein Gesicht auf der Anzeige unter dem Spielbildschirm genau im Auge behalten. Dort wird gezeigt, wie lange Chuck unter Wasser die Luft anhalten kann. Verfärbt sich das Gesicht blau, geht ihm langsam der Sauerstoff aus. Chuck kann aber Luft holen, wenn er seinen Kopf aus dem Wasser hebt.

Ladeanleitung

Hinweise zum Laden findest Du in Deinem CD32-Handbuch.

Die Steuerungen

Chucks Bewegungen werden folgendermaßen gesteuert:

RICHTUNGSKNOPF Links oder Rechts: Chuck bewegt sich nach links oder rechts.

RICHTUNGSKNOPF Unten: Chuck duckt sich.

RICHTUNGSKNOPF Unten und ROTER Knopf: Er hebt einen Felsen auf. Soll Chuck den Felsen werfen, dann drücke den roten Knopf, während er den Felsen trägt.

Durch Drücken des roten Knopfes bläht Chuck seinen Bauch auf, während er geht.

Durch Drücken des blauen Knopfes springt Chuck in die Luft. Drückst Du den roten Knopf, während sich Chuck in der Luft befindet, dann tritt er zu.

Durch Drücken des blauen Knopfes auf der Titelseite wählst Du zwischen Musik und Soundeffekten.



La Storia

Chuck, un tipico uomo primitivo delle caverne, se ne sta tutto spaparanzato nella sua poltrona preferita di pietra a guardare la televisione bevendosi una bella birra. Tutto sembra normale, un giorno come tanti nella vita di Chuck Rock, tanto che perfino l'Uccello dell'Aria, stanco di fare le solite cose, non riesce più a tenere gli occhi aperti.

Ophelia, la moglie di Chuck, come tutti i giorni è impegnata nelle faccende di casa infatti sta per stendere l'ennesimo bucato. Ma qualcosa sta per accadere!

Mentre Ophelia si china per prendere dei vestiti dal cesto, il malvagio Gary Gritter, un suo vecchio ammiratore, riesce a mettersi dietro le sue spalle pronto a colpirla con la clava, senza farsi vedere. Non fa in tempo a sentire che qualcosa si sta muovendo dietro di lei e viene colpito in testa dalla clava.

Chuck, sentito il trambusto là fuori, si alza con fatica, dato il fisico...appesantito, dalla sua poltrona preferita per andare a vedere che cosa sta succedendo. Tutto a un tratto si ricorda che tutti i suoi vestiti sono stati lavati; coprendo le parti intime con le mani si avventura all'esterno dove al posto di Ophelia trova una pila arruffata di bucato e delle impronte fresche che indicano che qualcosa o qualcuno è stato trascinato via.

Imbarazzato per il suo abbigliamento, Chuck si precipita dietro il cespuglio più vicino da cui ne esce indossando l'ultimo modello di mutande di foglie e ramoscelli! Adesso Chuck parte alla ricerca di Ophelia...

Il Gioco

Chuck, nonostante il suo fisico...appesantito, può camminare, saltare, nuotare ed alzare delle rocce pesanti; queste ultime gli potranno essere molto utili, infatti oltre a poter essere lanciate contro i dinosauri, potranno essere utilizzate come

dei gradini per raggiungere delle zone altrimenti inaccessibili. Potrà trasportare solamente una roccia per volta ed in questo caso, a seconda delle dimensioni della roccia, la sua capacità di saltare sarà limitata.

Quando Chuck non ha nessun oggetto con sé, potrà sempre utilizzare la sua panciona per "Spanciare" i nemici, altrimenti potrà usare il suo piede n° 50 per toglierli di torno con un calcio.

Quando dovrà nuotare, tieni d'occhio la faccia di Chuck sul pannello sotto la videata di gioco; qui ti verrà mostrato per quanto tempo Chuck potrà trattenere il fiato sott'acqua. Quando la faccia diventerà blu, l'energia comincerà a diminuire. Chuck può prendere fiato facendo uscire la testa dall'acqua.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Si prega di consultare il manuale del CD32 per le istruzioni di caricamento.

I COMANDI

Tutti i movimenti di Chuck vengono controllati come segue:

PULSANTE DIREZIONALE a sinistra o a destra per muovere Chuck a sinistra o a destra.

PULSANTE DIREZIONALE in giù per far abbassare Chuck.

PULSANTE DIREZIONALE in giù e premere il pulsante **ROSSO** per fargli raccogliere le pietre. Quando porta con sé una pietra premi il pulsante Rosso per fargliela lanciare.

Premere il pulsante Rosso per far tirare le panciate a Chuck mentre sta camminando.

Premere il pulsante Blu per far saltare Chuck e premere il pulsante Rosso quando Chuck si trova in aria per fargli tirare calci.

Premere il pulsante Blu sulla videata di testa per selezionare la Musica e gli effetti sonori.



CORKERS

Corkers is a registered trademark of Core Design Limited,
Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE22 3FS,
Tel: 0332 297797

©1994 Core Design Limited. All rights reserved.